

Соломатин А.М., Климова Г.П., Климов В.П., Клечин Ю.И.

ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ В КОНТЕКСТЕ ЭЛЕКТРОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

solomatinam1@rambler.ru

УралГАХА

г. Екатеринбург



НОТВ-2014

В статье дан обзор актуальных проблем дизайн-проектирования в дидактическом контексте электронного образования.

This paper opens actual problems of design in the didactic context of electronic education.

Современный дизайн во многом характеризуется степенью преодоления объектно-сферной (видовой) типологии создания предметных и средовых объектов. Он уже достаточно масштабно и успешно решает вопросы проектирования нематериальных систем и виртуальных объектов, в том числе в структурах образования. В общем виде, проектирование в дизайне инициируется представлением об идеальном (объекте или системе), вступающем в конфликт с несовершенным существующим. Его начало, таким образом, связано с проектной рефлексией дизайнера по поводу обнаруженных в предметно-пространственной действительности качеств устаревания, дисгармонии, несоответствия и т.д. Таким образом, целью и предметом создания, улучшения или модификации могут явиться разномасштабные педагогические системы – от плана урока, методики ведения отдельного предмета, до модели специалиста или образовательного учреждения, программы создания или реформирования системы образования регионального уровня или федерального масштаба. Несмотря на обширную видовую типологию современного дизайна, субстратными (неизменными) качествами деятельности остаются ее проектный характер, принципы и содержание воспроизводства профессии дизайнера, этапы, методы и средства проектирования, а также группы требований к объекту. Возникшие еще в рамках промышленного (индустриального) дизайна, все они впоследствии были адаптированы другими его видами – средовым, модельным, графическим. Применимы они и в дизайне виртуальных коммуникаций.

Дизайн-проектирование в системе образования деятельность достаточно неоднозначная как по содержанию, так и в обозначающих ее

дефинициях. Встречаются следующие определения, в разной степени включающие субстратные начала дизайна: педагогическое проектирование и педагогический дизайн, медиаобразование и дизайн учебных коммуникаций, дизайн-образование, дидактический дизайн и т.д. Причем, внутри каждого обозначения существуют значительные разночтения или оттеночные смыслы. Современная культурная парадигма времени постмодерна, акцентируя различные его стороны, соответственно может называться постструктурализмом, постклассической, полипарадигмальной, постиндустриальной культурой и др. Их синонимичность также не вполне очевидна. В том числе, эта культура именуется и как постинформационная, что, скорее всего, связано с последствиями т.н. «компьютерной революции и информационного взрыва». Вхождение дизайна в информационное пространство культуры и функционирование его в качестве инструмента проектирования коммуникативных виртуальных систем, стимулировало инициативное обозначение его деятельности – Инфодизайн.

Инфодизайн понимается нами как реализация и пролонгация принципов дидактического дизайна. На сегодняшний день существует несколько концептуальных представлений дидактического дизайна. Он может пониматься как область педагогического проектирования – одна из модификаций дизайн-образования. В этом случае овладение его методологическими основами может являться показателем профессиональной компетентности педагога. Свободное владение педагогическими технологиями позволяет педагогу всякий раз самостоятельно определять объект, предметное поле реализации дидактического инструментария и возможные организационные формы применения. Другие представления дидактического дизайна связаны уже с основными концептуальными версиями собственно дизайн-образования. К ним относятся: разделы дизайн образования, связанные с воспроизводством кадров дизайна, где дидактика сводится или к подготовке дизайнеров-педагогов, или к адаптации и интеграции инженерно-технических и

художественно-эстетических слагаемых профессии. В более широком плане дизайн образование понимается как перенесение методологии дизайна на всю систему образования, т.е. дидактическая проектная адаптация форм и содержания обучения и учебных программ любых масштабов.

Дизайн-проектирование (инфодизайн) осуществляется с помощью и на основании информационных средств мультимедиа технологий. В контексте электронного образования его проектная инициатива может затрагивать несколько в разной степени взаимосвязанных или автономных явлений. Во-первых, общепринятым и достаточно распространенным объектом проектирования является задача создания качественного контента. Его объектами привычно называются электронные учебники (книги), практикумы, презентации, а также средства и инструменты контроля, тестирования, аттестации. Здесь существует несколько подходов создания контента: либо перманентное проектирование его самостоятельных элементов с возможной последующей вариативной комбинаторикой, либо проектирование универсального учебного модуля, где дидактическая интеграция задумана и происходит на принципах содержательной валентности.

Во-вторых, нельзя не учитывать множественность и разнообразие представлений педагогического сообщества о структуре и характере новых дидактических форм и технологий сетевого образования, которые еще предстоит осваивать. В ситуации отсутствия профессиональных стандартов федерального и регионально-отраслевого уровней для e-learning, каждый вуз или педагогическая корпорация поддерживают разные концепции электронного обучения. Типичными являются: усилия по переводу форм и содержания классического обучения в он-лайн, организация виртуальных сессий с участием преподавателя, учреждение он-лайн сообществ и др.

В-третьих, наблюдается устойчивое явное или внутреннее сопротивление всех участников образовательного процесса к переходу на сетевые формы обучения. Позиция, в частности, может объясняться не

совершенством системы подготовки специалистов и переподготовки участников образовательного процесса. Главным же, на наш взгляд, является отсутствие на законодательном уровне ясных и окончательных (директивных) решений о статусе, структуре, границах отечественного электронного образования, а также задач масштабного кадрового обеспечения всего процесса e-learning.

Каждое из этих явлений создает серьезные трудности перехода к ускоренному внедрению прогрессивных дидактических тенденций и возможностей электронного образования. Кроме того, проектирование этих систем электронного образования в рамках дизайна акцентирует основные требования ко всем сторонам объекта. В ряду функциональных, эргономических, социально-экономических эстетическое начало, обеспечивающее привлекательность как отдельного элемента, системы, процесса может приобретать ведущую роль.

Библиографический список

1. Климов В.П. Культурологические модели дизайна: интеграция, полиэмпиризм, полифония. Екатеринбург, 2013. 119 с.
2. Пресс М., Купер Р. Власть дизайна. Минск, 2008. 352 с.
3. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. С.-Пб., 2006. 219 с.
4. Рунге В. Основы теории и методологии дизайна. М., 2007. 253 с.
5. Чупрунов Е.В., Грудзинский А.О., Машенин В.А. Инновационный университет: направления взаимодействия // Высшее образование в России. 2010. № 4. С. 3–7.